とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



CAMELTRY™
キャメルトライ

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®

スーパーファミコン®
SHVC-CT

ごあいさつ

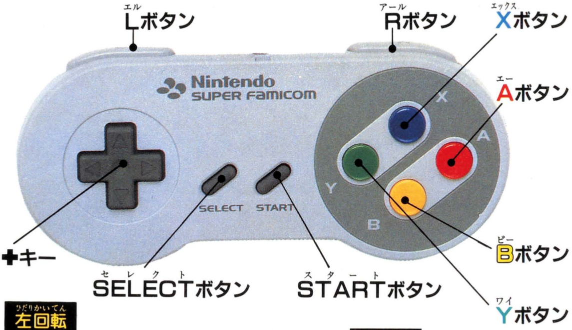
このたびは、タイトースーパーファミコン専用ソフト「キャメル トライ」をお買いあげいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1) ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2) テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。
3) 長時間ゲームをする時は、健康のために約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7) カセットの着脱時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

CONTENTS
もくじ

1.操作方法



左回転

《中速》 Lボタン
《高速》 Yボタン、✚キー◀
《低速》 ✚キー▲
シェイクボタン Bボタン、✚キー▼

右回転

《中速》 Rボタン
《高速》 Aボタン、✚キー▶
《低速》 Xボタン

《シェイクボタン》について

○ジャンプ

ボタンを押した瞬間、画面が振動し、フロアの上に乗っているボールがジャンプします。

○スピードコントロール

ボタンを押している間は、
ボールのスピードが通常より速くなります。

START

ゲームスタート／ポーズ

SELECT

ゲームモードセレクト

2.基本ルール

キャメルトライは、不思議感覚のタイムトライアル・ボールレース。迷路状のマップを自在に回転させて、制限時間以内にボールをゴールまで運んでください。



ボールは基本的に下方向へと落下し、マップの傾きにしたがって転がります。



ゴールインするとラウンドクリア。コース内の全ラウンドをクリアするとコースクリアとなります。

表示されている4コースを全てクリアすると、次の"プレーン"に進めます。くわしくは《P.11 プレーンについて》をごらんください。

3.ゲームスタート

ゲームモード

タイトル画面でスタートボタンを押すと、ゲームモード画面になります。



1PLAYER

1人プレイ用のモードです。

2PLAYERS

2人プレイ用のモードです。ラウンドクリアごとに交替プレイとなります。

PASSWORD

プレーンごとのパスワードを入力することにより、以前到達したプレーンからゲームを再開できます。

○入力方法○

L、Rキーで文字列を傾けて文字を選びBボタンで入力します。



ゲームスタート

ゲームモード決定後、コースを選択します。
2PLAYERSの場合は、1P側の操作となります。
コース選択が終わると、ゲームスタートです。



4.画面の見かた



ハイスコア

全コーストータルでの最高得点を表示。

1Pスコア

1P得点表示。

2Pスコア

2P得点表示。1Pプレイ時は表示なし。

ベストラップ

そのラウンドでのベストラップ表示。

1Pラップ

1Pのラップタイム表示。

2Pラップ

2Pのラップタイム表示。1Pプレイ時は表示なし。

コース表示

現在プレイ中のコース名表示。

ラウンド表示

現在プレイ中のラウンド数表示。

マップタイトル

現在プレイ中のラウンドのタイトル表示。

タイマー

残り制限時間表示。

5.ラウンドクリア

制限時間以内にゴールインすると
ラウンドクリアとなり、次のラウンドへと進みます。



ラッキーチャンススロット

ゴールインの際、
タイマーの残り時間が
10秒未満だった場合に
スロットマシンが
出現します。
リールが自動的に
回転しますので、
Bボタンで停めて
ください。
3つのリールの数値を
合計した秒数が、
ボーナスとして
タイマーに加算されます。



ラップタイムマッチ

2Pプレイ時は、
ラウンドクリアごとに、
ラップタイムの速かった
プレイヤーが+5秒の
ボーナスを獲得します。
どちらかがゲームオー
バーになっている時は、
ラップタイムマッチは
ありません。

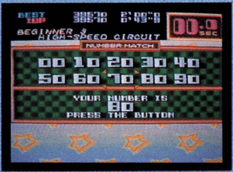
6.ゲームオーバー

タイムアップ

ゲーム中、タイマーが0になるとタイムアップとなり、ナンバーマッチへと進みます。

ゲームオーバー

ナンバーマッチに失敗するか、一度成功した後でも再度タイムアップになるとゲームオーバーです。



ナンバーマッチ

ナンバーマッチでは、ボードの上部の10個の数字上を、カーソルがランダムに動きます。Bボタンでカーソルを停め、ボード下部の数字と一致すれば、20秒加算され、タイムアップになったその場からゲームを再開できます。ナンバーマッチは1Pにつき1回のみです。



コンティニュー

ゲームオーバー後、コンティニュー画面となりますので、YES/NOを選択します。YESを選ぶとゲームオーバーになったラウンドの最初からスタートします。

7.プレーンについて

キャメルトライには、難易度や構成別に、4つの〝プレーン〟があります。
各々のプレーンごとに4つのコースがあり、全コースをクリアすると次のプレーンへと進めます。
プレーンごとに、パスワードが表示されます。ゲームスタート時にこれを入力することで、電源OFF後も続きのプレーンからプレイすることが可能です。



PRIME PLANE ▶



◀ SECOND PLANE



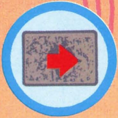
▲THIRD PLANE



▲FINAL PLANE

8.トラップ&ボーナス

各ラウンドを構成するマップには、様々なしかけが施されており、クリアの助けになったり障害になったりします。



矢印ブロック

進むべき方向を指示しています。



距離ブロック

ゴールまでの距離の目安です。
数字が小さくなる程、
ゴールに近いことを表します。



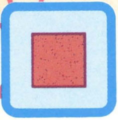
タイマーダウン

ボールがあたるとタイマーが減ります。黄色は－2秒、赤なら－5秒です。



バンパー

ボールが当たると、はじきとばされます。



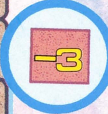
レンガ

ボールを勢い良くぶつけると、
こわすことができます。



タイムレンガ

こわすとタイマーが増えます。
＋3と＋5の2種類があります。



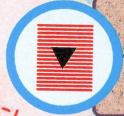
タイマーダウンレンガ
こわすとタイマーが減ります。
−3と−5の2種類があります。



スコアフラッグ
ボールが通過すると1000pts。



ミステリーレンガ
こわすと、色々なことが起きます。
1.タイマー　+3
2.タイマー　+5
3.スコア　+1000



ハイパーペースゾーン
ボールが触れると矢印の方向に
流されます。



点滅ドア
一定時間ごとにGO!とSTOP!
の点滅をくり返します。STOP!
のときはカベと同じになるので
通れません。

ご使用の際には、取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なおこの「取扱説明書」は、大切に保管してくださるようお願いいたします。

●ご注意とお願い●

品質には万全を期しておりますが、万一お気付きの点、不都合等がございましたら、その内容を明記の上、下記サービスセンターへお送り下さい。なお、お送りいただく際は、住所、氏名、年令、電話番号、購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。チェックの上、修理、交換等をしてお返しいたします。

相模紙器株式会社内
タイトーゲームソフト修理係
神奈川県川崎市宮前区野川4047

タイトーソフトに対するファンレター、応援、おたよりは……………………………………………

〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
株式会社タイトー CP事業部

※住所、氏名、年令、電話番号も忘れずにお願いします。

◆耳よりな情報がいっぱい!

タイトー情報局　☎03-3239-4000
☎0878-33-6340(高松支局)

電話番号はよく確かめてからダイヤルしてください。
尚、ゲームの内容に関するお問い合わせは情報局以外では一切お答えできませんので御了承ください。

株式会社タイトー

本　社　〒102 東京都千代田区平河町2-5-3